

[Twitch: giro di vite su flame e contenuti sessualmente espliciti](#)

Dopo la sua acquisizione da parte di **Amazon**, Twitch è maturato molto nel tempo e, proprio pochi giorni fa, sono stati annunciati i nuovi criteri di tolleranza per quanto riguarda molestie, il cosiddetto *flame* e contenuti sessualmente allusivi. Innanzitutto verrà data grande importanza alla community, mettendo a disposizione un elenco delle nuove politiche di tolleranza. Viene precisato come, nonostante vengano utilizzati mezzi esterni al sito per indirizzare odio o molestie verso qualsiasi utente su **Twitch**, ciò sarà comunque considerata come una violazione delle nuove regole. Non è più tollerato il classico “stavo scherzando”; a detta del sito infatti, per quanto sia possibile scherzare con un amico, si è sempre all’interno di una piattaforma con un vastissimo e diversificato pubblico. È stato precisato inoltre, come il sito non possa prendere dei veri provvedimenti per quanto riguarda l’abbigliamento, ma “suggerisce” uno stile casual e mai sopra le righe. La piattaforma ha dato inoltre, altre linee guida per poter rispettare al meglio il nuovo regolamento, come la giusta angolazione delle telecamere, i vari poster presenti nell’inquadratura e illuminazione. Infine, è stato precisato come queste nuove linee sono necessarie per riuscire a carpire il vero intento dello streamer: verrà tenuto conto di molti dettagli per determinare se l’interessato/a stia cercando di essere sessualmente allusivo/a o se stia semplicemente portando un normale contenuto. Qui le parole del comunicato stampa ufficiale:

«Vogliamo, non solo che tutti i nostri utenti si sentano i benvenuti su Twitch, ma anche di essere orgogliosi di far parte della comunità. A tal fine, stiamo rafforzando la nostra posizione su molestie e odio prendendo in considerazione tutti i comportamenti off-Twitch. Se verranno utilizzati altri servizi per dirigere odio o molestie nei confronti di qualcuno sulla piattaforma, considereremo una violazione delle politiche del nostro sito. Non è più tollerato scherzare quando questo riguarda odio e/o molestie, anche se lo scherzo è rivolto a un amico, visto che si esegue uno streaming su un servizio che raggiunge un vasto pubblico. Prenderemo in considerazione titolo, angoli della telecamera, *emote*, abbigliamento, sovrapposizioni e moderazione della chat. L’abbigliamento nello stream dovrebbe essere appropriato per una strada pubblica, un centro commerciale o un ristorante.»

[Nintendo annuncia nuove uscite per Super Mario](#)

Dopo il successo di **Super Mario Odyssey**, **Nintendo** ha già pronte importanti novità per il noto **Idraulico Italiano**.

La casa nipponica ha da poco dichiarato di essere al lavoro su un nuovo gioco mobile basato sul franchise di *Mario Kart*, **Mario Kart Tour**. Il titolo sarà disponibile nel **marzo del 2019**.

La **casa giapponese** non ha rilasciato altri dati sul racing game, ma ha dato importanti informazioni per quanto riguarda l’andamento del mercato mobile, di cui *Super Mario Run* rimane la pietra miliare, anche se non è stato fornito alcun aggiornamento dopo i **200 milioni** di download del

gioco raggiunti ad ottobre 2017. Ci è stato fornito però un dato importante, secondo il quale il gioco avrebbe circa **20 milioni** di utenti attivi al mese.

Le novità, però, non sono finite qui: **Business Wire** ha infatti confermato la collaborazione fra **Nintendo** e la casa di animazione **Illumination** per la produzione di un **nuovo film** marchiato **Super Mario**. Il progetto sarà prodotto da **Chris Meledandri**, fondatore e CEO di **Illumination**, e **Shigeru Miyamoto**, co-representative director di **Nintendo**. Il film sarà finanziato da **Universal Pictures** e **Nintendo** e distribuito dalla **Universal**.

Si spera che questa volta il film sia all'altezza delle aspettative. Non è infatti il primo titolo del franchise a finire su grande schermo: il primo risale infatti a 20 anni fa, e si intitolava proprio **Super Mario Bros.** (e non riscosse un grande successo, meritandosi anche un posto nella nostra [Top 7: i peggiori film tratti da videogiochi](#)).

La partnership fra le due case è piena di potenzialità. **Nintendo** è ancora nel pieno del boom di **Switch**, mentre **Illumination** è responsabile dei franchise di **Cattivissimo Me** e **Minions**, che includono due dei quattro film di animazione di maggior successo al mondo.

[Facebook e LiveStreaming insieme? Una realtà sempre più vicina](#)

Facebook incrementa i suoi sforzi per diventare, il più possibile, una piattaforma valida per i creatori di contenuti con il lancio di un **programma pilota** progettato per ottenere più streamer.

Il **programma** è stato annunciato attraverso il blog degli sviluppatori del social network, senza dare però molti dettagli: la società, dice, si impegnerà ad assistere i creatori di contenuti più di successo per realizzare una community più unita e coinvolta nei loro stessi video. Per fare ciò Facebook si avvalerà di mezzi come il suo stesso sistema social, **Instagram**, e i **siti Oculus**.

Facebook, sostiene inoltre, che equipaggerà gli streamer con gli strumenti necessari per livestream sempre più di qualità, come **il supporto al 1080p / 60fps**, e costruirà una "piattaforma" in cui i creatori di qualsiasi livello abbiano l'opportunità di crescere. Il blog, accenna anche a nuovi metodi di pagamento per lo streamer, come le **donazioni live**.

In poche parole, sembra che **Facebook** voglia ottenere streamer di alto livello, in modo da poter competere con **Twitch** e identificando allo stesso tempo i creatori che diventeranno i volti di questi sforzi.

Una piccola parte di questi è stata già messa in pratica dalla società di **Zuckeberg**, che ha già messo in evidenza streamer come **StoneMountain64** che, grazie al seguito di oltre un milione di follower, lo rende uno dei più popolari sulla scena.

Il sito ha già accolto 27.500 streamer nell'ultimo trimestre del 2017 mentre, nel frattempo, **Twitch** e **YouTube** ne hanno ospitato rispettivamente 814.000 e 293.000, quindi la strada è ancora lunga.

Resta da vedere se Facebook sarà in grado di sostenere una rapida crescita, necessaria per diventare una piattaforma di streaming competitiva nell'industria dei videogiochi. L'anno scorso, la società ha affermato il suo impegno ad ampliare la propria copertura degli **Esport**, cosa che potrebbe attrarre più streamer e pubblico al sito.

L'Incredibile personalizzazione in Monster Hunter: World

Uno degli aspetti più affascinanti di **Monster Hunter: World** è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli **Hunter** maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo, ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

Monster Hunter: World sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**

Accuse di manipolazione dei media per Electronic Arts?

Negli ultimi anni **Youtube** e **Twitch** si sono evolute da semplici piattaforme adibite al caricamento di gameplay a vere e proprie piattaforme pubblicitarie per tutte le software house e i loro titoli. Fra queste software house abbiamo senza dubbio **Electronic Arts**, società fra le più attive in tal senso, principalmente tramite accordi con alcuni youtuber come **LevelCapGaming**, il quale, con i suoi anni di esperienza e contenuti videoludici incentrati proprio su **Battlefield**, sembrerebbe ben inserito fra le grazie di EA. Purtroppo per lui, non è proprio così: lo **youtuber** ha annunciato tramite **Twitter** che non sarà presente all'evento organizzato da EA per presentare il nuovo DLC di **Battlefield 1, Apocalypse**. Qui le parole di LevelCap:

Fed up with [@Battlefield](#) manipulating the media's voice by dis-inviting select YouTubers from early access DLC capture events. Not liking the new era [@EA](#) controlled press. I guess 7 years of covering BF games isn't enough, I also need to be more favorable in my reviews...

— LevelCap (@LevelCapGaming) [January 18, 2018](#)

Secondo queste parole, sembrerebbe infatti che all'evento, siano stati invitati solo gli youtuber che hanno dato una recensione positiva al titolo. Risulta, quindi, alquanto sospetto che uno youtuber del suo calibro non sia stato invitato nonostante i suoi anni di esperienza sulla nota saga.

[Un nuovo gioco di Alien in arrivo?](#)

Ebbene sì, il nuovo gioco dedicato al franchise **Alien** arriverà presto. Il nuovo titolo è in fase di sviluppo negli studi di **Cold Iron Studios**, sviluppatore abbastanza recente, acquistato poco tempo fa da **FoxNext Games**. Il gioco promette bene visto la quantità di veterani del settore che hanno partecipato al progetto, i quali hanno contribuito alla realizzazione di titoli come *Neverwinter*, *BioShock Infinite*, *Borderlands*, e *Metroid Prime*.

Non sappiamo molto; le poche informazioni che abbiamo ci suggeriscono che questo sarà il primo titolo dello studio, e definito come «uno sparatutto per PC e console ambientato nello scenario cinematografico di *Alien*». Ovviamente mancano informazioni relative alla data di uscita o su quale piattaforma sarà presente, ma siamo sicuri che arriveranno novità a breve.

Sarà particolarmente interessante vedere l'approccio del nuovo team al franchise di **Alien** data la sua lunga storia cinematografica e videoludica. Possiamo solo sperare che non si discostino tanto dalle atmosfere originali, visto che, a livello videoludico, c'è ancora tanto potenziale inespresso.

[Annunciata la Remastered di Dark Souls](#)

A un anno di distanza dall'uscita di Switch, Nintendo ha pubblicato sul proprio sito l'ultimo **Nintendo Direct Mini** dove, fra i vari titoli annunciati per il 2018, è stata annunciata la **Dark Souls Remastered**.

Dark Souls arriverà anche per **PC, PS4, e Xbox** e uscirà il **25 maggio 2018**. Un cambiamento di cui siamo certi è che il multiplayer sarà espanso per supportare **sei giocatori simultanei**, il che ha senso se l'obiettivo è quello di far funzionare il sistema di alleanze dei *Dark Souls* un po' più agevolmente. Le principali migliorie saranno svariati SFX, basati su quelli di *Dark Souls 3*, e il comparto luci rinnovato.

Una fonte abbastanza attendibile, come riporta anche **Kotaku Uk**, conferma anche che **Bandai Namco** ha tutta l'intenzione di portare l'intera trilogia su Switch.

[Star Citizen incassa piú di tutti i giochi Kickstarter](#)

Da quanto riportato dal nuovo rapporto di **Polygon**, **Star Citizen** avrebbe raccolto piú soldi di tutti i giochi nati grazie alla piattaforma **KickStarter** per il secondo anno consecutivo, facendo il doppio rispetto agli altri titoli nati grazie a questa piattaforma.

Il tanto atteso titolo, nel 2017, è riuscito a raccogliere **34,91 milioni di dollari**, dato però leggermente inferiore rispetto agli incassi fatti nel 2016 che ammontano a circa **36,11 milioni**. Cifre enormi rispetto ad altri titoli Kickstarter di successo, i quali, sommando i loro incassi, hanno raggiunto i **17,25 milioni di dollari** nel 2017, e i **17,6 milioni** nel 2016.

Ma ben più importante è che *Star Citizen* sia riuscito in questa impresa nonostante le orde di gente che chiedevano indietro i soldi, costanti ritardi, ed essere citati a giudizio da **Crytek** per violazione di contratto.

[L'OMS aggiunge alla sua lista delle malattie il "Disturbo del Gioco"](#)

L'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) ha aggiunto il "**disturbo del gioco**" a una prima stesura della sua prossima **undicesima** revisione del Compendio internazionale delle malattie. Qui la stesura:

"Il disturbo del gioco è caratterizzato da un comportamento ossessivo, persistente o ricorrente, ciò è manifestato da: 1) il contesto del gioco e da vari fattori legato ad esso (durata, frequenza, intensità); 2) crescente priorità data al gioco nella misura in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi della vita e attività quotidiane; 3) Persistenza nel giocare al determinato gioco nonostante evidenti conseguenze negative.

"

La *Electronic Software Association* (ESA), dal canto suo, ha replicato con una dichiarazione:

"Proprio come gli appassionati di sport ed i consumatori di tutti i tipi di intrattenimento, anche i videogiocatori sono appassionati e dediti al loro tempo. Avendo affascinato i giocatori per più di quattro decenni e più di 2 miliardi di persone in tutto il mondo possiamo affermare con l'aiuto del buon senso e la ricerca obiettiva dimostrano che i videogiochi non provocano dipendenza e mettendo su di essi un'etichetta ufficiale, incautamente banalizza i veri problemi di salute mentale come la depressione e il disturbo d'ansia sociale che meritano la piena attenzione e il pieno trattamento da parte della comunità medica.

[Ark: Survival Evolved supera i 12 milioni di giocatori](#)

A pochi giorni dall'uscita del DLC *Aberration*, il **12 dicembre**, **Studio Wildcard** celebra un nuovo traguardo per **Ark: Survival Evolved**, il quale supera ufficialmente i 12 milioni di giocatori. La

notizia è stata confermata dallo studio stesso attraverso un comunicato stampa ufficiale, nel quale, hanno annunciato anche il **supporto al crossplay** fra le versioni Xbox One e Windows 10.

In parallelo a ciò, gli sviluppatori hanno mostrato le immagini dei nuovi modelli dei T-Rex, delle Scimmie, e dei Lupi. Hanno rivelato inoltre l'arrivo di nuovi aggiornamenti in futuro, ma non sappiamo se avranno un costo, cosa conterranno o una possibile data d'uscita.

Infine lo sviluppatore ha rivelato che **Ragnarock** è quasi pronto e che a partire dal **20 Dicembre 2017**, la versione PC di *Ark: Survival Evolved* verrà aggiornata con l'ultima parte di mappa mancante.





